

**PENINGKATAN MINAT BELAJAR DAN KEMAMPUAN DASAR
KOGNITIF MELALUI PENGGUNAAN MEDIA PUZZLE PADA
ANAK KELOMPOK B TK DHARMA KUMARA PEDUNGAN
DENPASAR TAHUN AJARAN 2012/2013**

Ni Putu Sriastuti, I Wayan Lasmawan, Anak Agung Istri Ngurah Marhaeni
Program Studi Pendidikan Dasar Program Pascasarjana
Universitas Pendidikan Ganesha
e-mail: (putu.sriastuti@pasca.undiksha.ac.id)

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis dan mendeskripsikan peningkatan minat belajar dan kemampuan kognitif, setelah mengikuti kegiatan pembelajaran menggunakan media puzzle. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam 2 siklus. Subjek penelitian anak-anak kelompok B TK Dharma Kumara Pedungan yang berjumlah 20 orang. Metode penelitian menggunakan metode observasi, data dianalisis secara deskripsi. Pada observasi awal pra PTK hasil ketuntasan minat belajar anak 100% anak tidak ada yang tuntas, akhir siklus I meningkat mencapai ketuntasan 5%, dan akhir siklus II meningkat mencapai 100% tuntas. Begitu juga dengan kemampuan kognitif anak awal tindakan tidak ada anak mencapai ketuntasan minimal dengan nilai 65, akhir siklus I mencapai 15% tuntas, dan akhir siklus II meningkat mencapai 100% anak tuntas didalam mengikuti kegiatan pembelajaran melalui penggunaan media puzzle.

ABSTRACT

This research aims to analyze and describe the improvement in children's learning interest and cognitive ability after following learning activity using puzzle. This was an action-based research done in 2 cycles. The subject was 20 children of group B TK Dharma Kumara Pedungan. Research method used was observation. Data were analyzed descriptively. On preliminary observations pre ptk exhaustiveness interests of children's learning outcomes nothing is finished, the end of the first cycle increased achieve mastery 5%, and the end of the second cycle increased to 100% complete. that way also with beginning of childhood cognitive ability measures, no children achieve mastery with a minimum value of 65, the end of the first cycle reaches 15% completion, and the end of the second cycle increased to 100% of children complete in following the learning activity using puzzle.

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini juga merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak dari baru lahir sampai dengan enam tahun, yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Dalam perkembangannya, masyarakat telah menunjukkan kepedulian terhadap masalah pendidikan, pengasuhan, dan perlindungan anak usia dini untuk usia 0 sampai dengan 6 tahun dengan berbagai jenis layanan sesuai dengan kondisi dan kemampuan yang ada, baik dalam jalur pendidikan formal maupun nonformal. Penyelenggaraan PAUD jalur pendidikan formal berbentuk Taman Kanak-Kanak/Raudhatul Atfal dan bentuk lain yang sederajat, yang menggunakan program untuk anak usia 4 – ≤6 tahun (Permendiknas, 58 Tahun 2009).

Dengan demikian, pada hakikatnya Pendidikan Anak Usia Dini berada pada masa proses perubahan berupa pertumbuhan, perkembangan, pematangan dan penyempurnaan, baik pada aspek fisik maupun psikis atau jasmani maupun rohaninya yang berlangsung secara bertahap dan berkelanjutan. (Permendiknas, 58 Tahun 2009).

Peningkatan kemampuan kognitif anak diakibatkan adanya minat anak untuk mengikuti kegiatan pembelajaran untuk belajar. Bila anak berminat terhadap jenis kegiatan pembelajaran tertentu, anak akan terdorong untuk mengikutinya atau berkecimpung di dalamnya. Minat yang kuat terhadap bidang akademik akan mendorong anak untuk berprestasi maksimal. Mengembangkan minat terhadap sesuatu pada dasarnya adalah membantu anak melihat bagaimana hubungan antara materi yang diharapkan untuk di-

pelajarinya dengan dirinya sendiri sebagai individu. Proses ini berarti menunjukkan pada anak bagaimana pengetahuan atau kecakapan tertentu mempengaruhi dirinya, dan memuaskan kebutuhan-kebutuhannya. Bila anak menyadari bahwa belajar merupakan suatu alat untuk mencapai hasil/beberapa tujuan yang dianggapnya penting, dan bila anak melihat bahwa hasil dari pengalaman belajarnya akan membawa kemajuan pada dirinya, kemungkinan besar ia akan berminat untuk terbawa kebiasaan yang positif untuk mempelajari (Rita Eka. 2007).

Menurut Swandewi (dalam Yulaewati, 2010:3) Minat merupakan perhatian seseorang terhadap sesuatu hal yang merupakan aktivitas tertentu. Minat belajar adalah kecenderungan dan fokus seseorang terhadap aktivitas belajar. Minat adalah kesadaran yang timbul bahwa objek tertentu sangat disenangi dan melahirkan perhatian yang tinggi bagi individu terhadap objek tersebut (Depdiknas, 2006: 29). Di samping itu, minat juga merupakan kemampuan untuk memberikan stimulus yang mendorong seseorang untuk memperhatikan aktivitas yang dilakukan berdasarkan pengalaman yang sebenarnya (Depdiknas, 2006: 29).

Berdasarkan kedua pengertian tersebut, minat merupakan kemampuan seseorang anak untuk memberikan perhatian terhadap kegiatan pembelajaran yang dilakukan dengan rasa senang dan penuh kesadaran dari dalam dirinya sendiri, sehingga kegiatan pembelajaran yang dilakukan dapat dicapai dengan optimal.

Keberhasilan kegiatan pembelajaran di dalam kelas sangat ditentukan oleh strategi, metode dan media pembelajaran, bagaimanapun lengkap dan jelasnya komponen lain, tanpa diterapkan dengan strategi yang tepat, dan media yang men-

dukung maka komponen-komponen tersebut tidak akan memiliki makna dalam proses pencapaian tujuan. Karena media pembelajaran merupakan alat bantu yang identik dengan peralatan/sarana untuk menyajikan pesan, namun yang terpenting bukanlah peralatannya, tetapi pesan belajar yang dibawa oleh media tersebut atau guru yang memanfaatkannya. Media pembelajaran merupakan salah satu komponen yang tidak berdiri sendiri, tetapi saling berhubungan dengan komponen lainnya dalam rangka menciptakan situasi belajar yang diharapkan. Tanpa media maka proses pembelajaran tidak akan berjalan dengan efektif, karena kurangnya aktivitas anak didalam mengikuti kegiatan pembelajaran, sehingga sering membosankan, sehingga anak tidak berminat untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.

Penggunaan media puzzle adalah cara melatih ketrampilan berpikir anak untuk mengembangkan pengetahuan dan keterampilan tangannya didalam membongkar dan memasang kembali kepingan-kepingan puzzle. Penggunaan media puzzle dengan gambar yang berwarna merupakan sebuah kegiatan pembelajaran yang menarik bagi anak, karena anak pada dasarnya menyukai bentuk gambar dan warna yang menarik. Dengan media puzzle anak akan mencoba memecahkan masalah yaitu membongkar, menyusun kembali kepingan-kepingan gambar puzzle tersebut menjadi bentuk utuh. Penggunaan media puzzle selain menyenangkan juga menarik minat anak untuk belajar meningkatkan kemampuan kognitifnya (Depdiknas, 2010).

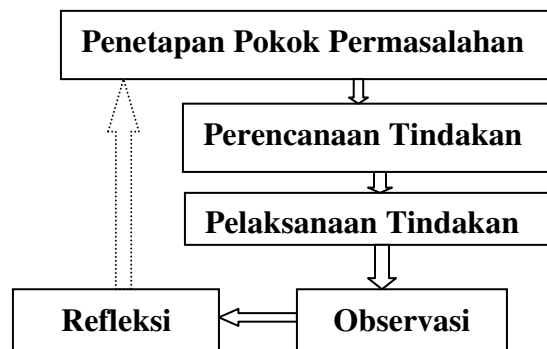
Berdasarkan study pendahuluan di TK Dharma Kumara Pedungan Denpasar Tahun pelajaran 2012/2013 didapatkan hasil observasi dari 20 orang anak yang memiliki minat belajar dengan baik 2 orang (10%) 6 orang cukup (30%) dan 12 orang (60%) kurang. Sedangkan kemampuan kognitif anak yang memiliki kemampuan kognitif baik 3 orang (15%), cukup 8 orang (40%) dan 9 orang (45%) kurang. Ini disebabkan kurangnya inovasi guru di-

dalam menggunakan media pembelajaran sehingga kegiatan pembelajaran tidak menarik dan anak kurang berminat sehingga berdampak pada kurangnya kemampuan kognitif anak.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan minat belajar dan kemampuan kognitif anak setelah diberikan tindakan melalui penggunaan media puzzle.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam 2 siklus. Subjek penelitian anak-anak kelompok B TK Dharma Kumara Pedungan yang berjumlah 20 orang. Metode penelitian menggunakan metode observasi. Prosedurnya yaitu memakai model Kemmis yang terdiri dari empat langkah, yaitu: perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi seperti gambar ini.



Gambar. Kegiatan Utama Penggunaan Media Puzzle

Penetapan pokok permasalahan yaitu rendahnya minat belajar dan kemampuan kognitif anak, yang ingin ditingkatkan dengan memberikan tindakan melalui kegiatan pembelajaran menggunakan media puzzle. Perencanaan adalah persiapan menjelang pelaksanaan tindakan dalam setiap siklus, diantaranya yaitu: persiapan media puzzle bentuk

gambar binatang, bentuk-bentuk geometri, dan puzzle angka. Pembuatan Instrumen penilaian disesuaikan dengan data yang ingin diperoleh.

Pelaksanaan tindakan yang dilaksanakan sesuai kegiatan pembelajaran di TK adalah:

(a) Kegiatan awal:

- 1) Berdoa dan memberi salam.
- 2) Berbagi pengalaman baik dari guru maupun dari anak.
- 3) Mengajak anak-anak melakukan aktivitas fisik secara terkoordinasi dalam rangka kelenturan dan
- 4) keseimbangan dan kelincahan seperti senam, berbaris di halaman sambil bernyanyi bersama, melompat-lompat dsbnya.
- 5) Menginformasikan kompetensi yang akan ingin dicapai dalam kegiatan pembelajaran.
- 6) Menginformasikan rencana kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan.

(b) Kegiatan Inti

- 1) Guru menginformasikan, kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media puzzle yang akan diterapkan.
- 2) Memberikan tindakan dengan menggunakan media puzzle.
- 3) Meminta anak untuk memperhatikan bentuk dan warna puzzle, lalu membongkar dan menyusun kembali kepingan puzzle menjadi bentuk yang utuh tanpa bimbingan.
- 4) Memberikan anak kesempatan untuk bertanya mengenai kegiatan menggunakan media puzzle bagi anak yang belum mengerti.

(c) Kegiatan Akhir

- 1) Mengadakan evaluasi/tanya jawab terhadap kegiatan melalui penggunaan media puzzle yang telah berlangsung.
- 2) Mengadakan refleksi.
- 3) Memberi pujian kepada anak yang mampu menjawab dan menyusun puzzle dengan tuntas tanpa bantuan.
- 4) Memberi motivasi kepada anak yang belum tuntas didalam menyusun puzzle.
- 5) Menyimpulkan kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan.

Observasi merupakan kegiatan pengambilan data untuk memotret seberapa jauh efektifitas tindakan yang diberikan melalui kegiatan pembelajaran menggunakan media puzzle telah mencapai sasaran. Dalam penelitian tindakan yang dilaksanakan ini, observasi berlangsung dalam dua siklus menggunakan lembar observasi.

Refleksi merupakan kegiatan mengungkapkan terhadap kenyataan yang ada berdasarkan observasi, sebagai dasar untuk melakukan tindakan berikutnya, dilakukan sesuai dengan banyaknya siklus, Hasilnya menjadi pendukung bagi temuan-temuan alternatif peningkatan minat belajar dan kemampuan kognitif anak, yang hasil refleksi ini merupakan data kualitatif yang menjangkau perasaan dari perilaku tindakan.

Data yang diperlukan adalah data tentang minat belajar dan kemampuan kognitif anak. Dengan demikian instrument yang dikembangkan adalah instrument untuk mengukur minat belajar dan kemampuan kognitif anak.

Tabel. Instrumen Minat Belajar

NO	ASPEK	INDIKATOR	JENIS INSTRUMEN
1.	Ketertarikan	1.1 Adanya kemauan untuk menyusun puzzle	Observasi
		1.2 Menunjukkan kegairahan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dengan media puzzle.	Observasi
2.	Perhatian dalam pembelajaran	2.1. Menunjukkan konsentrasi dalam menyusun puzzle	Observasi
		2.2 Menunjukkan ketelitian dalam menyusun puzzle	Observasi
		2.3 Memiliki rasa ingin tahu yang besar tentang puzzle	Observasi
3.	Aktivitas	3.1 Menunjukkan keaktifan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran menyusun puzzle.	Observasi
		3.2 Menunjukkan aktivitas dalam menyusun puzzle	Unjuk Kerja
		3.3 Berusaha menyelesaikan tugas dalam menyusun puzzle.	Unjuk Kerja
		3.4 Kesungguhan dalam menyelesaikan tugas menyusun puzzle.	Unjuk Kerja
Jumlah		9	

Instrumen Kemampuan Dasar Kognitif

NO	ASPEK	PERNYATAAN		JENIS INSTRUMEN
1	Pemahaman Tentang gambar puzzle	1.1	Mengenal bentuk, warna, ukuran pada kepingan puzzle dan jenis	Penugasan
		1.2	Mengenal konsep bilangan 1-10	Penugasan
2	Ketepatan Didalam menyusun puzzle	2.1	Menyebutkan bentuk, warna dan ukuran.	Penugasan
		2.2	Menyebut bilangan 1-10	Penugasan
		2.3	Mengelompokkan bentuk, warna dan ukuran pada kepingan puzzle.	Penugasan
3	Ketuntasan didalam menyusun puzzle	3.1	Mengurutkan bentuk, warna, ukuran dalam kepingan puzzle.	Penugasan
		3.2	Menyusun bentuk kepingan puzzle dari besar-kecil	Penugasan
		3.3	Membongkar dan memasang kembali kepingan puzzle menjadi bentuk utuh (6-10 keping)	Penugasan
Jumlah		8		

Bila dinyatakan dalam skor 100 maka skor maksimal standar yang diperoleh oleh anak dari hasil tindakan adalah 100

dan minimal standarnya 0. Cara mengubah skor mentah ke skor standar adalah :

$$\text{Skor standar} = \frac{\text{Skor diperoleh}}{\text{Skor maksimal ideal}} \times 100 \text{ (Sudjana, 2004)}$$

Metode yang dipergunakan adalah metode observasi dan metode pemberian tugas untuk pengumpulan data untuk mencatat, merekam, memotret fenomena tersebut terhadap seluruh anak yang nantinya dapat menimbulkan suatu nilai dan dapat diban dingkan dengan nilai lain maupun suatu standar (Depdiknas, 2006).

Pengelolaan data dilakukan dengan teknik deskripsi analisis. Oleh karena itu rata-rata skor idial dari semua subjek penelitian dibandingkan dengan rata-rata kenyataan, dan dikelompokan kecendrungan menjadi lima katagori lima katagori dengan norma kerangka teoretik kurva normal idial sebagai berikut :

1. $M_i + 1,5 S_{Di} \rightarrow$ Sangat Baik
2. $M_i + 0,5 S_{Di} \rightarrow M_i + 1,5 S_{Di} \rightarrow$ Baik
3. $M_i - 0,5 S_{Di} \rightarrow M_i + 0,5 S_{Di} \rightarrow$ Cukup
4. $M_i - 1,5 S_{Di} \rightarrow M_i - 0,5 S_{Di} \rightarrow$ Kurang
5. $< M_i - 1,5 S_{Di} \rightarrow$ Sangat Kurang

Keterangan:

$M_i = \frac{1}{2} (\text{skor maksimum} + \text{skor maksimum})$

$S_{Di} = \frac{1}{6} (\text{skor maksimum} - \text{skor minimum})$.

(Dantes, 1983: 25)

Untuk menentukan keberhasilan tindakan yang dilakukan dapat dilihat dari perubahan skor rata-rata untuk masing-masing siklus.

Apabila terjadi perubahan makin tinggi skor rata-rata siklus ke I kesiklus berikutnya, berarti tindakan yang dilakukan efektif dalam meningkatkan minat belajar dan kemampuan dasar kognitif anak kelompok B TK Dharma Kumara Pedungan Denpasar Tahun Ajaran 2012/2013.

HASIL PENELITIAN

Dari hasil analisis diperoleh minat belajar anak pada awal tindakan yaitu pra PTK, tidak ada anak dengan katagori sangat baik, 2 orang anak (10%) dengan katagori baik, 6 orang (30%) cukup, dan 12 orang (60%) kurang. Akhir siklus I mengalami peningkatan 6 orang (30%) dengan kalsifikasi baik, 14 orang (70%) cukup. Sedangkan pada akhir siklus II mengalami peningkatan yaitu 13 orang anak (65%) dengan katagori sangat baik, 7 orang (35%) baik, dan tidak ada anak dengan katagori cukup, kurang dan sangat kurang. Hasil analisis nilai rata-rata minat belajar anak dari sebelum tindakan yaitu 36.29 dengan katagori kurang, akhir siklus I yaitu 52.26 cukup, dan akhir siklus II yaitu 78.02 dengan katagori sangat baik. Selanjutnya hasil analisis ketuntasan pra PTK tidak ada anak mencapai tuntas, akhir siklus I 1 orang (5%) anak yang tuntas, meningkat secara drastis diakhir siklus II mencapai 100% anak tuntas.

Begitu juga hasil pengamatan kemampuan kognitif anak pada refleksi awal dari 20 orang jumlah anak, 3 orang anak (15%) dengan katagori baik, cukup 8 orang (40%) dan kurang 9 orang (45%). Akhir siklus I mengalami peningkatan menjadi 5 orang (25%) dengan katagori baik, cukup 15 orang (75%) dan tidak ada anak dengan katagori kurang dan sangat kurang. Sedangkan akhir siklus II meningkat menjadi, 16 orang anak (80%) dengan katagori sangat baik, 4 orang (20%) anak dengan katagori baik, tidak ada anak dengan katagori cukup, kurang, dan sangat kurang.

Hasil analisis nilai rata-rata kemampuan kognitif anak dari sebelum dilakukan tindakan atau pra PTK yaitu 40.55 dengan kategori kurang, meningkat diakhir siklus I menjadi 50.83 dengan kategori cukup, dan akhir siklus II 81.24 dengan kategori sangat baik. Begitu juga hasil analisis ketuntasan sebelum diadakan tindakan pra PTK tidak ada anak yang mencapai tuntas, akhir siklus I mencapai ketuntasan 15% (3 orang anak) mencapai tuntas, meningkat diakhir siklus II menjadi 100% anak tuntas mendapatkan nilai minimal 65 sesuai indikator keberhasilan yang diharapkan. Ini menandakan bahwa pemberian tindakan melalui penggunaan media puzzle telah berhasil meningkatkan kemampuan kognitif anak, semua anak tuntas didalam mengikuti kegiatan pembelajaran melalui penggunaan media puzzle.

Dari hasil tersebut kemudian di deskripsikan secara kualitatif. Hasil penelitian ini menemukan bahwa terjadi peningkatan minat belajar dan kemampuan kognitif anak setelah diimplementasikan kegiatan pembelajaran melalui penggunaan media puzzle. Kegiatan pembelajaran melalui penggunaan media puzzle, yang mampu mengaktifkan anak untuk selalu aktif di dalam pembelajaran dan mampu meningkatkan semua aspek-aspek perkembangan anak, terutama aspek pemahaman gambar, anak mampu memahami bentuk, warna, jenis gambar puzzle. Oleh karena itu, penggunaan media puzzle ini sangat cocok digunakan dalam kegiatan pembelajaran di Taman Kanak-kanak.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa melalui penggunaan media puzzle dapat meningkatkan minat belajar dan kemampuan kognitif anak kelompok B TK Dharma Kumara Pedungan Denpasar Tahun Ajaran 2012/2013. Hal ini disebabkan melalui penggunaan media puzzle sebagai media pembelajaran tidak dapat dipisahkan dari kebutuhan anak, karena

dengan memanfaatkan media puzzle didalam kegiatan pembelajaran anak akan mendapatkan masukan pengetahuan untuk diingat, membantu memahami konsep-konsep secara alamiah tanpa dipaksakan. Mengkonkretkan konsep-konsep yang abstrak. Memungkinkan adanya keseragaman pengamatan atau persepsi belajar pada masing-masing anak sehingga mampu membangkitkan minat belajar anak. Menyajikan pesan atau informasi belajar secara serempak bagi seluruh anak mampu mengatasi keterbatasan waktu dan ruang (Montolalu, 2007).

Keberhasilan penelitian ini juga didukung oleh penelitian dari Slamet (2007:29) Minat adalah perhatian seseorang terhadap sesuatu hal yang merupakan aktivitas tertentu yang timbul dan sangat menyenangkan. Di samping itu, minat juga merupakan kemampuan untuk memberikan stimulus yang mendorong seseorang untuk memperhatikan aktivitas yang dilakukan berdasarkan pengalaman yang sebenarnya.

Jadi Kemampuan dasar kognitif merupakan kemampuan anak didalam berpikir, mengolah perolehan belajarnya, dapat menemukan bermacam-macam alternatif pemecahan masalah, membantu anak untuk mengembangkan kemampuan logika matematikanya dan pengetahuan akan ruang dan waktu, serta mempunyai kemampuan untuk memilah-milah, mengelompokkan serta mempersiapkan pengembangan kemampuan berpikir teliti (Permendiknas nomor 58, 2009).

PENUTUP

Jadi yang dapat diambil dari penelitian ini yaitu melalui penggunaan media puzzle selain meningkatkan minat belajar dan kemampuan kognitif anak juga dapat meningkatkan: 1) Keterampilan kognitif anak yang berkaitan dengan minat belajar, agar memiliki kemampuan untuk belajar memecahkan masalah. 2)

Dengan bermain puzzle anak akan mencoba memecahkan masalah yaitu menyusun gambar. 3) Dapat meningkat kan keterampilan motorik halus. 4) Dapat mengasah kemampuan berpikir anak dalam menyimpulkan letak gambar sesuai logika. 5) Dapat melatih koordinasi mata dan tangan. 6) Melatih nalar, kesabaran, dan pengetahuannya.

Minat merupakan kemampuan seseorang untuk memberikan perhatian terhadap suatu hal yang disertai dengan rasa senang dan dilakukan penuh kesadaran. Anak yang menaruh minat pada suatu mata pelajaran, perhatiannya akan tinggi dan minatnya berfungsi sebagai pendorong kuat untuk terlibat secara aktif dalam kegiatan belajar mengajar pada pelajaran tersebut. Jadi konsepsi minat belajar adalah pilihan kesenangan dalam melakukan kegiatan dan dapat membangkitkan gairah seseorang untuk memenuhi kesediaannya yang dapat diukur melalui suka-cita, ketertarikan, perhatian dan keterlibatan (Woolfolk dalam Anastasi, 2009).

Menurut Faizah (2008) guru TK yang kreatif, dapat meningkatkan kemampuan dasar kognitif anak melalui kegiatan pembelajaran seperti kemampuan didalam belajar memecahkan masalah, berfikir bagaimana cara memperoleh, menggunakan dan memaknai informasi, mencari sumber-sumber dan materi ajar. Belajar berfikir logis. Belajar berpikir simbolik, menggunakan objek adalah sebuah cara yang unik untuk mengajak anak berpikir simbolik. Merupakan cara untuk menghadirkan dunia nyata yang abstrak bagi kehidupan anak (Faizah, 2008 : 130).

Jadi Kemampuan dasar kognitif merupakan kemampuan anak didalam berpikir, mengolah perolehan belajarnya, dapat menemukan bermacam-macam alternatif pemecahan masalah, membantu anak untuk mengembangkan kemampuan logika matematikanya dan

pengetahuan akan ruang dan waktu, serta mempunyai kemampuan untuk memilah-milah, mengelompokkan serta mempersiapkan pengembangan kemampuan berpikir teliti (Permendiknas nomor 58, 2009).

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa kegiatan pembelajaran melalui penggunaan media puzzle dapat meningkatkan minat belajar dan kemampuan kognitif anak, karena saat mengikuti pembelajaran melalui penggunaan media puzzle, anak akan mencoba memecahkan masalah yaitu menyusun gambar, pada tahap awal mengenal bentuk gambar puzzle, mereka mungkin mencoba untuk menyusun gambar puzzle dengan cara mencoba memasang-masangkan bagian-bagian puzzle tanpa petunjuk. Dengan sedikit arahan dan contoh, maka anak sudah dapat meningkatkan minat belajar dan kemampuan kognitifnya dengan cara mencoba menyesuaikan bentuk, menyesuaikan warna, atau logika. seperti contoh usaha anak yaitu; menyesuaikan bentuk misalnya bentuk cembung harus dipasangkan dengan bentuk cekung.

DAFTAR PUSTAKA

- Dantes Nyoman, 1983. *Pariabel Penelitian dan Perumusan Hipotesis*. FKIP, Unud Singaraja.
- Depdiknas, 2006. *Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan (PAKEM) di TK dan SD*. Depdiknas: Jakarta
- Depdiknas, 2006. *Petunjuk Teknik Penyelenggaraan Pendidikan Anak Usia dini (PAUD)*
- , 2006. *Petunjuk Teknis Penyelenggaraan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)* . Jakarta : Badan Litbang Depdiknas.
- , 2006. *Panduan Pengelolaan Taman Kanak-Kanak*. Jakarta : Badan Litbang Depdiknas.

- , 2006. *Petunjuk Teknis Penyelenggaraan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*.
- Montolalu, 2007. *Bermain dan Permainan Anak* jakarta; Universitas Terbuka. Depdiknas.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 58 Tahun 2009. *Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta.
- Rita Eka. 2007. *Pengembangan Kebiasaan Positif*. Yogyakarta: Pusat Penelitian Anak Usia Dini. *Jurnal Cakrawala Kependidikan*. Vol.9. No. 1 Maret 2011:1-8
- Sudjana, 2004. *Metode Statistika*. Bandung : Tarsito.
- Suryabrata, 2006. *Metode Penelitian*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Swandewi Anom, 2010. Pengaruh Pendekatan Kontekstual Berbasis Penilaian Portofolio Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Anak Kelompok B TK Ekadasi Denpasar“*Tesis*” Program Pascasarjana: Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja.